JALECO

SHVC-R6

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

取扱説明書 スーパーファミコン®

このたびはジャレコ・スーパーファミコン用ソフト「ラッシング・ビート修羅」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。
「ラッシング・ビート修羅」を楽しくプレイしていただく為、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため1時間ないし2時間ごとに10〜15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

※本書に出ている画面写真は開発中のものを使用しています。又、一部前作、前々作のものを使用しています。

中間レポート　Dec.17　マリア・ノートン

数百件にのぼる「誘拐事件」が世間をさわがせている昨今、ある大衆紙に報じられた謎の生物。この「未確認生物」の存在は、世間では、よくあるまゆつばものの噂のひとつとして、一笑に伏されていた。

そして、治安維持軍と称する「武力集団」の横行。この一見無関係な3つの事柄をつなぐ1本のライン。

それは、未確認生物の処理に手を焼いていた政府に、武器の援助をし、新兵器開発の提案書を提示した男。ご存知、軍需産業で急成長した企業「ダグラスモーター」（以下DM社）の現社長クルムバッハである。

ここまでは、私と同じルポライターであれば、誰しも思うところであろう。

現時点で私のつかんでいる情報を、以下に述べよう。DM社が提案した新兵器「メタルフレーム」の開発に合意した政府は、「クローン事件」後、放置されていたネオシスコ湾内の人工島を開発工場に選び、資金と設備の両方をDM社に保障することになった。

これを契機に、DM社は急成長したのである。

このDM社の前身、「ダグラスメディカル社」という製薬会社には、かつてネオシスコに蔓延した新種の覚醒剤「ジー

カス」の発見者バークレイ博士も所属していた。

　この博士の研究論文は、簡単にいうとジーカスの能力覚醒効果とDNAへの影響についてだった。

　ここからは私の推測になる。

5年ほど前に壊滅した犯罪組織ジョウカルは、ジーカスによって戦闘力を強化された人間を作り出していた。

そのように強化された人間を兵器として売り出すこと。

それが、DM社の目的ではないだろうか。

実験体を「誘拐」し、ジーカスの実験によって生み出された失敗作が「未確認生物」であり、政府からの援助を得るためそれを利用したと考えれば、すべてはクルムバッハの計画ということでつじつまが合う。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

　バークレイ博士には、孫娘がいたはず。彼女の行方を捜せばなにか手掛かりがつかめるかも知れない。

　誘拐事件容疑者とされていた男ジミー・ハーガンの釈放後の足取りも追ってみなければ。ジーカスが、ある戦場で使われたという情報も入ってきたし。取材すべきことはイヤになるほど残ってる。

5年前で、ジーカスの悪夢は、終わったと思っていたのに
………。

モード説明

タイトル画面でスタートボタンを押すとメニューが現れます。
✚キーで選択して下さい。

STORY GAME

次々に現れる敵を倒して進む「シナリオ・モード」です。
ストーリーゲームには様々な分岐点とステージが用意されています。壊せそうなものや入れそうな所は色々試してみましょう。

VS GAME

プレイヤーどうしがお互いに戦う「バトルロイヤルモード」です。マルチプレイヤー5の使用で、最大4人までの対戦が可能になります。
※このモードは、2人以上でなければプレイできません。

★OPTION

✚キーの上下でカーソルの移動左右で内容の変更をおこないます。(右ページ参照)
EXITを選ぶかスタートボタンで、タイトル画面に戻ります。

●2P HIT

プレイヤー同士の攻撃が当たるか当たらないかを設定できます。

●IKARI MODE

怒りモードの「ある」「なし」を設定できます。

●SOUND MODE

サウンドを「ステレオ」か「モノラル」に設定できます。
※モノラルテレビやRFケーブルを使用している場合はステレオで聞くことはできません。

●SOUND TEST

ゲーム中の音楽を聞くことが出来ます。

●SE TEST

ゲーム中の効果音を聞くことが出来ます。

●COLOR EDIT

キャラクターの名前や色を任意に変更することが出来ます。

✚キー上下 ―――― 文字を変更
✚キー左右 ―――― カーソルの移動
Bボタン ―――― キャラの変更

カーソルがカラーパレット上にある場合

Aボタン ―――― 赤をふやす（Rを押しながらだと減らす）
Yボタン ―――― 緑をふやす（Rを押しながらだと減らす）
Xボタン ―――― 青をふやす（Rを押しながらだと減らす）

アルファベット上にカーソルがある時、又はカラーパレット上にカーソルがある時にセレクトボタンを押すと、それぞれが初期値にもどります。
名前を変更しても、ゲーム中の台詞の名前は変更されません。
（ライフバーの所に表示される名前のみ変更可能）
※スタートボタンでオプション画面にもどります。

基本操作

✚キー：キャラクターの移動

スタートボタン：ポーズ

Yボタン：攻撃/アイテムを使う

Bボタン：ジャンプ

Y+B(同時)：強攻撃/返し技

連続攻撃…………Yボタンを連打し、通常の攻撃を続けてヒットさせると技が変化し、連続攻撃となります。

強攻撃……………Y+B。一撃で敵を転倒させることができます。

必殺技……………周囲の敵を蹴散らします。使用すると体力を消耗します。隙が少なく囲まれたときや起き上がるところを狙われた時に有効です。

ダッシュ攻撃……横方向に素早く2度キーを入れるとダッシュします。ダッシュ中にYボタンでダッシュ攻撃となります。ダッシュできないキャラクターも、ダッシュ攻撃は可能です。

追い討ち攻撃……ジャンプ中に下+Y。倒れている敵へ、攻撃することができます。

ガード……………Rボタン。一定時間防御姿勢になり、ダメージを受けません。

Rボタン：ガード(一定時間で解除)

Xボタン：パフォーマンス/アイテムを投げる

X＋A：ターミネイトスキル

Aボタン：必殺技

組み技(投げ技)…組みついてYボタン。(敵と接触すると、自動的に組みつきます）間違って組みついた時には、ジャンプボタン（Bボタン）を押すと離れることが出来ます。キャラクターによっては✚キーの状態によって、投が変化します。

返し技……………敵に組みつかれた時に、Y＋B。前から組みつかれた時には、逆に組み返します。後ろから組みつかれた時は、すかさず反撃します。

パフォーマンス…技ではありませんが、キャラクターがポーズをとります。

ターミネイト スキル（超必殺技）……………………………………パフォーマンス中にAボタン。画面中の全ての敵に大ダメージを与えます。使用回数に制限があります。

★アイテム

アイテムには「攻撃アイテム」と「回復アイテム」があります。主にドラム缶などの中に入っています。アイテムに重なってYボタンで拾い、アイテムを持った状態でYボタンを押すとそのアイテム本来の効果(使い方)になります。Xボタンでアイテムを投げることが出来ます。

アイテムを利用して戦いを有利に！

回復アイテム発見！走れーっ!!

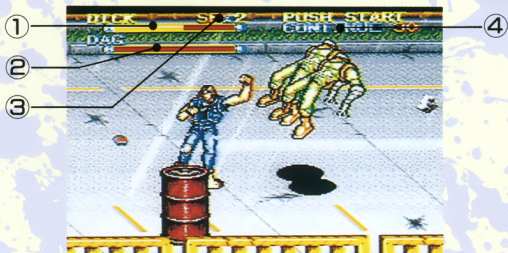
★怒りモード

プレイヤーはある一定量のダメージを受けると体が点滅し、「怒りモード」に入ります。この間キャラクターは無敵となり攻撃力がUPし投げ技が変化します。一定時間で、普通の状態にもどります。

怒りパワー爆発だ!!

★コンティニュー&ゲームオーバー

ストーリーゲームでライフメーターが0になるとコンティニュー待ちの状態になります。カウントが0になる前にスタートボタンを押すと続きからプレイできます。コンティニュー回数が0になるとゲームオーバーになります。

画面の見方

①プレイヤーのライフメーター
②敵キャラクターのライフメーター
③ターミネイトスキルの残りの使用回数
④コンティニューの残り表示

マルチプレイヤー5の注意事項

- マルチプレイヤー5をスーパーファミコン本体のコネクターⅠに接続しないで下さい。
- マルチプレイヤー5には、コントローラー以外の入力機器(マウスなど)を接続しないで下さい。
- これらはゲームが正しく動作しない原因となります。

ストーリーゲーム

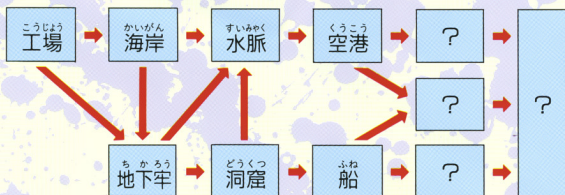
4人のキャラクターから1人ないしは2人を選び、ゲームをスタートします。選んだキャラクターによってそれぞれのストーリーが展開します。面クリアまたは、1ミス毎にキャラクターの変更可能。

※各キャラクターの背景となるストーリーは、タイトル画面時に操作しないでいると始まるデモ画面によって簡単に説明されます。

★多重構造シナリオ

ゲームの途中何箇所かに分岐点があり、そこで選んだ道筋によって、ストーリー展開が変化します。例えば……………

- 選んだルートによるシーンの変化（全く別のステージ・ボスとの戦い）
- ある人物を救い出したことによって、新たな仲間が加わる。（次のステージから選択できるキャラクターが増える）
- あるルートでは敵として登場し、あるルートでは、味方として登場するキャラクターが出現。
- 回り道をすることによって、乗り物（船など）に乗り遅れてしまう。

ステージ分岐表

VSゲーム

対戦する人数をメニューで選びます。(途中参加は出来ません)
※３人以上を選ぶ場合には「マルチプレイヤー５」をあらかじめ接続しておいて下さい。

キャラクター選択
←・→で選択／Aボタンで決定。
L・Rボタンでキャラの色を変更。
ステージ選択・アイテム選択を✚キーで選択、スタートボタンでゲーム開始です。
一本勝負で、勝者が決まると結果表示画面になります。スタートボタンを押すと再びキャラ選択から始まります。
※スタート＋セレクトでタイトル画面。

RESULT（結果表示）画面の見方

①……………現在までに戦った回数
②……………今の戦いの順位と順位ごとの点数
③……………現在までに何位を何回取ったか
④……………現在までの総合得点

これだけは覚えておこう！

ラッシング・ビート修羅を骨の髄まで楽しむためのアドバイス

怒りモード

(怒りモードになった時は「怒ったぁ！」と叫ぶのだ)怒りモード中の「投げ技」は超強力だ！迷わず投げを狙いにいこう。さらに怒りモード中は必殺技（Aボタン）を、使っても体力が減らない。遠慮せずに使いまくれ！

追い討ち攻撃

(ジャンプ中に↓＋Yボタン)
多少の慣れが必要だが、倒れている敵に攻撃できる唯一の技。これを使わない手はない。まずは慣れだ！

ダッシュが出来ないキャラは、かなり難しい。2Pで協力するか、ジャンプ攻撃からねらうのがいいぞ。ただし、起きている敵には当たらないので注意！

ガード

ガード(Rボタン)は押しっぱなしにしているとすぐに解除されてしまう。攻撃が当たる瞬間を見切って、小刻みに使った方がいい。フィニッシュブローに的を絞ってガードできるようになれば完ぺきだ！

強攻撃／返し技(つかみ返し)

このゲームでは、Y＋Bボタン同時押しで、「強攻撃」や「返し技」を使うことが出来る。とっさの判断でY＋B同時押しが出来なければ、ラッシング・ビート修羅を征したことにはならない。修業あるのみ！

ターミネイト・スキル（超必殺技）

（Xボタンを押した後にすぐAボタン）
言う事はこれだけ「体力が、ゼロになる前に使え！」

アイテム

回復アイテムを持ち歩くことが出来るという利点をいかしてムダのない回復ができる。
その場で使うだけが能じゃない！
（ただし、アイテムはシーンが切り替わると消えてしまう。注意しよう！）

その他

ジムの「バキュウム・キャプチャー」は必ずマスターすべし！目立たない技だが使いこなせれば最強だ。「ダッシュが出来ないからジムなんて使わない」とか言ってると損するぞ。

エルフィンの2段ジャンプはジャンプ攻撃の後でもできる。「バーニング・ニーダイヴ」や「追い討ち攻撃」と組み合わせるなんてのもアリ。

キスリングの「バズーカショット」は結構忘れてしまうことが多いはず、攻撃力はあるし、忘れてしまうにはもったいない技だ。

パフォーマンス（Xボタン）の効果として、大技を前に出すとカッコいい。対戦時に相手を挑発する。敵を倒した後に、自己満足する。ギャラリーへのアピール、等々。

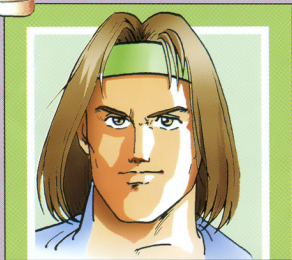
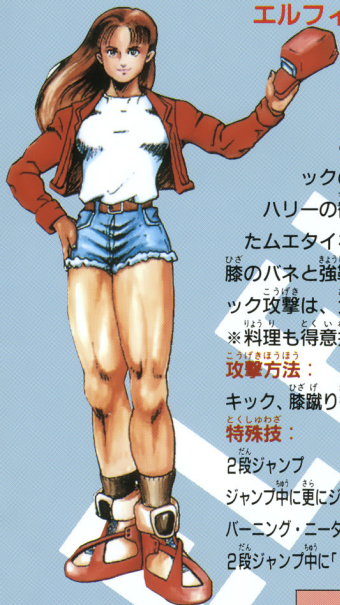
ストーリーゲームで選べるキャラは4人だけど「ある」条件でさらに2人が仲間になります。色々試してみよう。

DICK

元傭兵であった父ハリーを、治安維持軍によって殺されてしまう。治安維持軍の出どころが、ダグラスモーター社（以後DM社）と知りDM社壊滅を決意する。父により、幼いころからマーシャルアーツをベースにしたあらゆる状況に対応した技を持つ我流の格闘術を修得した。

攻撃方法

裏拳(スピンしないもの)、ボディブロゥ、アッパーカット。背負い投げ、ブリザードスープレックス、ジャーマンスープレックス等。

※✚キーの方向により投げ技が変化。

ELFIN

エルフィン・バークレイ（18才）

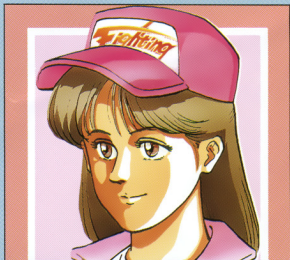
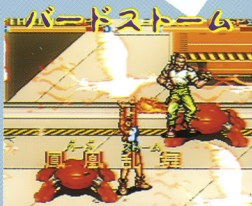
幼い頃、DM社の手からハリーによって救われた少女。以後、ディックの幼なじみとして過ごす。ハリーとディックの影響により、格闘技を志す。ハリーの勧めにより自分の体格に適したムエタイを選んだ。カモシカのような膝のバネと強靭な背筋から繰り出されるキック攻撃は、大男をも吹っ飛ばす。
※料理も得意技のひとつだ！

攻撃方法：

キック、膝蹴り各種、フランケンシュタイナー。

特殊技：

2段ジャンプ
ジャンプ中に更にジャンプができる。

バーニング・ニーダイヴ
2段ジャンプ中に「↓→Y」を入力。

KYTHRING

キスリング・ヴォーレン(32才)

ハリーが傭兵として305部隊を率いていた時の右腕。現305部隊(ブラッディサファイア)隊長。部下の「バーツ」が「ジーカス」に冒されるのを目の当たりにして、ハリーの下へ相談に行く。が、ハリーの死を知り、ディック達に協力。

攻撃方法：

パンチ、バックブロー（裏拳)、通天閣スペシャル、スプラッシュ・マウンテン等

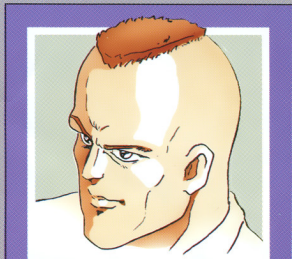
※✣キーの方向によって投げ技が変化。

特殊技：

バズーカ・ショット

Xボタンを約2秒間押した後、離す。

ターミネイト スキル

アサルトタイガー

JIMMY

ジミー・ハーガン(27才)

通称ジム、数年前DM社の男に連れ去られそうになった妹を守った為にDM社の陰謀で「誘拐事件」の犯人にされてしまう。釈放後、行方不明になった妹を取り戻すため、DM社に乗り込んで行く。

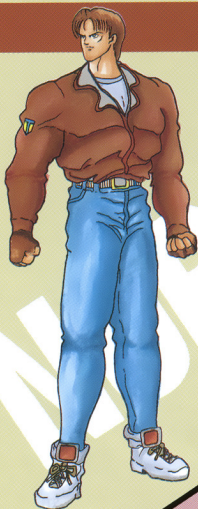
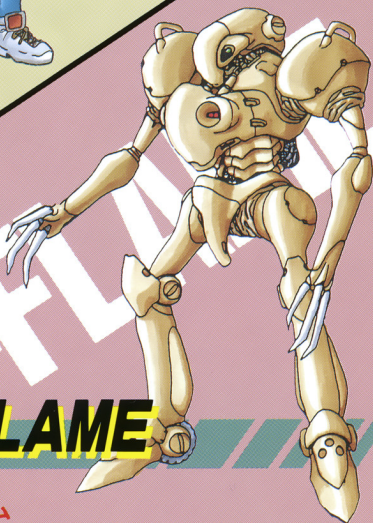
攻撃方法：

パンチ、頭突き、ドロップキック、ネックハンギングツリー、チョークスラム等。

※ダッシュは出来ないが、ダッシュ攻撃は可能。

特殊技：

バキューム・キャプチャー

敵のいる方向にキーを入れながら、Y+Bで、離れている敵を吸い込むように捕まえます。

RUSHING BEAT 修羅
ラッシング・ビート シュラ
NORTON
リック・ノートン(31才)
NORTON
M-FLAME
M-FLAME
メタル フレーム

これだけは覚えておこう!(番外編)

開発者が語る!?ラッシング・ビートを骨の髄まで楽しむためのアドバイス PART2。

★VSモードでは、相手を正面からつかんだ場合、Xボタンでロープに振ることができる。別にダメージが大きくなるわけではないが相手に与える精神的ダメージは、256倍だ!!

★もし、このゲームを気に入ってくれて、何回もやっているとだんだん普通のプレーでは満足いかなくなってくるはず…。そんなときは、カラーエディットだ。ちょっと色を替えるだけでもけっこう別のゲームみたいな感じがする(と思う)。
※ただし、カラーエディットに入ると、全キャラを見ることが出来てしまう。別に見ちゃってもいいけど一度以上クリアしてからのほうがいいとおもうぞ。
基本的な色の作り方を載せておくので参考にしてほしい。

色	値	色	値
肌色	R 1D G 12 B 0E	黄色	R 1F G 1F B 0
赤	R 1F G 0 B 0	ピンク	R 1F G 0 B 1F
青	R 0 G 0 B 1F	白	R 1F G 1F B 1F
緑	R 0 G 1F B 0	黒	R 0 G 0 B 0

セレクトボタンで元の色に戻せるから、ぐちゃぐちゃになっても平気だ!

マリア(事情通)の用語解説

ラッシング・ビート(1992・3・27発売)

私がまだ駆け出しの頃、スクープを手にいれたい一心で追いかけたひとつの事件それが、この戦いでした。
あのころ、ネオ・シスコに蔓延していた新型の覚醒剤「ジーカス」。ジーカス密売組織「ジョウカル」の正体を突き止めたことから全ては始まったのです。
ジョウカルに誘拐された私を助けるために、当時州警察の刑事だった私の兄「リック・ノートン」と同じく州警察の巡査部長「ダグラス・ビルド」は、警察のバッチを捨てて戦ったのです。
たった二人だけで………。

ラッシング・ビート乱(1992・12・22発売)

「ジョウカル」との戦いの後、兄さんは刑事を退職し、総合格闘ジムを開きました。しかし、このジムの仲間達が消息を断つという事件が起こるのです。仲間を取り戻すための戦いは、私のスクープが発端となり思いもよらぬ方向に進んでいきました。
産業都市計画の狂いから、建造中のまま捨てられた巨大な廃虚。ネオ・シスコ湾内に浮かぶ人工島。そこは、兵器としての人間「軍事用クローン」製造のための実験場と化していたのです。

ジーカス

始めの戦いがあった頃、ジーカスはまだ、少し特殊な覚醒剤としてしか知られていませんでした。
ジーカスの「能力覚醒」という、他のそれとはまったく違う一面にいったい何人の人が気付いていたのでしょうか………。
ジーカス…………特定の植物に寄生するレトロウイルスの亜種。南米で発見された。DNAの書換えが容易に出来る上、その複写能力は通常ウイルスの100倍とも500倍ともいわれる。
発見者：ジーカス・バークレイ
最近になって特殊なDNAを持つジーカスが、ある戦場で使われたという情報も入ってきている。

キンターク……………………………………（RB１）

「ジョウカル」のボスであったと共にノートンの父親でした。
結局、ジョウカルとの戦いは親子の戦いだったのです。

クローン製造プロジェクト…………………（RB乱）

この時に実験されていたクローン人間は、いわゆるレプリカントとは違い攻撃能力を「覚醒」させた特殊なものでした。
ここでも、ジーカスの影が見えかくれするのです。

アイスマン……………………………………（RB乱）

クローン製造プロジェクトのリーダー。
今となっては確かめるすべもないが、ある情報スジによればジョウカルの関係者であったという。

ダグラス・モーター（DM社）

現在では軍事産業の大手メーカーとなっているのですが、詳しい所在地などについては一切明らかにされていません。退職者が、まったく流出しないことでもこの会社の特殊性がうかがえますね。
ダグラス・モーターの前身であった「ダグラス・メディカル社」は医療薬品メーカーで、ジーカスの発見者であるバークレイ博士も所属していました。バークレイ博士の訃報とともに「ダグラス・メディカル社」（生存のための薬）は、「ダグラス・モーター」（殺りくの道具）へと変わってしまいました。ちなみに、今回私が目をつけたのもココなんです。
新しいタイプのジーカスとダグラス・モーター。絶対あやしい！

クルムバッハ

ダグラス・モーターの現社長。
異常なまでの執着心ゆえ、一部マスコミでは「マッドサイエンティスト」と騒がれたことも………。
あまり有名ではないけど、壷のコレクターという一面を持っている（らしい）。

バークレイ博士

最後に残した論文は「ジーカス・ウイルスにおける細胞の活性効果とDNA操作による突然変異種の発生」というものだったそうです。聞いたところによると、「本来、肉体形成とは関係無い部分のDNAを操作することによって進化形態のそのものの記憶を書き換えることが出来る」という論文なんだそうです（私にはチンプンカンプン）。

リック・ノートン

ネオ・シスコでは、すでに「伝説の人」になってしまっている。元ネオ・シスコ州警察の刑事。以前（ラッシング・ビート乱）の戦いで「能力覚醒」を施された自分のクローンにひどくショックを受けていたみたい。「まさか自分が、父の「あの技」をつかっているのを見るとは………」笑ってはいたけど、そのあと格闘ジムを離れて修行の旅にでちゃったのよね。ドコ行ったんだろ？

ダグラス・ビルド

ラッシング・ビートシリーズのもうひとりの主人公。元悪役レスラーで、いまは正義のお巡りさん。（ちなみに、ダグラス・モーターとは一切関係ありません。）レスラー時代のライバルだった人が、悲惨な死を遂げてしまって、落ち込んでいたっけ………。
2人の試合であのネオ・シスコオーデトリアムを超満員札止めにしたんだぞって、よく自慢してたから………。その人の2人の弟子達が、いまではお金目当てのトーナメントを開催しているとか。

華斬（KAZAN）……………………………………（RB乱）

ナニ考えてるか、全然分かんない人。
ニッポンでニンジャの修行をしたそうな。

ロード・J……………………………………(RB乱)

「まだまだ強うなれる。」
これがロード・Jの残した最後の言葉。
恐い人だったんで、あんまりお話ししなかったけれど………。
現在消息不明。

ウェンディ・ミラン…………………………(RB乱)

この人は今、女子プロレス界のスター。時々、スポーツニュースとかで見かける。可愛い顔してエゲツないわざ………あっ失礼。

マリア・ノートン

ルポ・ライターとしては結構メジャーかな。(自画自賛)最近は「スクープをつくる女」とか「あんたが絡むと事件がおっきくなるよねぇ」とか言われてるけど、べつに私が悪いわけじゃないもんっ！

ハリー・マクガート

私はよく知らないけど、名のある傭兵だったらしい。人柄の良さから、いろんな境遇の子供をあずかっていたなんて話もある。
元305部隊(通称 ブラッディ・サファイア)の部隊長。最近、タグラス・モーター絡みの事故に巻き込まれたって聞いたけど…………。

※すべて、ゲーム用の物語で構成された、フィクションです。

修羅への道……

捕われの身となったマリアを救出するため兄である刑事リック・ノートンと元プロレスラーのダグラス・ビルドが、覚醒剤密輸組織相手に火花を散らす！今明かされるキンタークとノートンの関係とは？
これをやらなければラッシング・ビートシリーズを語れないぞ!!

好評発売中!!
定価8700円
（税別）

刑事を依願退職し、自ら格闘ジムを開いたノートンとその弟子達に彼らと同じ姿・形・技をもつクローン・ボスが立ちはだかる。クローンプロジェクトのリーダー、アイスマン登場！彼の冷血比類なき策略に打ち勝つことができるか!?
華斬が斬る！ウェンディが舞う！12メガで熱くなれ!!

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

株式会社ジャレコ

- 本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)
- 大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(358)5100(代表)
- 福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
- サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)